ISTITUTO COMPRENSIVO SANREMO CENTRO LEVANTE
Via A. Volta, 101- 18038 SANREMO (IM) 0184 506130
Codice Fiscale 90083320086 Codice Univoco UFYTJE
imic813007@istruzione.it – imic813007@pec.istruzione.it – www.icsanremocentrolevante.edu.it

A.S. 2025/2026

Premessa

Il Curricolo Digitale dell'Istituto Comprensivo "Sanremo Centro Levante" è stato elaborato per offrire un quadro organico, verticale e progressivo dell'educazione digitale, accompagnando gli alunni dalla scuola dell'infanzia fino alla scuola secondaria di primo grado. Il suo obiettivo è promuovere lo sviluppo di competenze digitali consapevoli, critiche e creative, in linea con le Indicazioni Nazionali per il Curricolo (2012, aggiornate al 2018) e con il quadro europeo DigComp 2.2, il modello più aggiornato per la competenza digitale dei cittadini.

In un'epoca in cui la dimensione digitale influenza ogni aspetto della vita quotidiana, il nostro Istituto ritiene essenziale offrire un'educazione digitale che vada oltre l'acquisizione di strumenti o l'uso tecnico delle tecnologie. Essa deve favorire inclusione, cittadinanza attiva, sicurezza online, creatività, apprendimento continuo e consapevolezza etica e sociale nell'agire in rete.

Finalità

Le finalità del curricolo digitale sono:

● Favorire lo sviluppo di competenze digitali trasversali, integrate nelle discipline e nei contesti di apprendimento.

● Promuovere una cittadinanza digitale attiva e responsabile, in linea con il Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD) e l'Educazione Civica.

● Offrire una progressione coerente e verticale degli obiettivi di apprendimento, adattati alle diverse fasce di età.

● Facilitare il raccordo tra i tre ordini di scuola del comprensivo e garantire continuità educativa.

● Integrare le competenze digitali nelle pratiche didattiche curricolari e nel Piano Triennale dell'Offerta Formativa (PTOF).

Quadro di riferimento teorico

Il curricolo digitale dell'Istituto Comprensivo "Sanremo Centro Levante" si fonda su un solido quadro teorico che intreccia principi normativi e pedagogici. A livello europeo, la Raccomandazione del Consiglio Europeo del 22 maggio 2018 sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente definisce la competenza digitale come essenziale per la cittadinanza attiva, lo sviluppo personale e l'occupabilità. Questa raccomandazione sottolinea la necessità di sviluppare abilità che spaziano dalla gestione dell'informazione alla comunicazione, dalla creazione di contenuti alla sicurezza e alla risoluzione di problemi in ambienti digitali.

In Italia, le Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione (2012 e successivi aggiornamenti) pongono le basi pedagogiche, evidenziando l'importanza di un approccio didattico che integri le tecnologie in modo significativo e funzionale ai processi di apprendimento, promuovendo un uso consapevole e responsabile degli strumenti digitali fin dalla tenera età. L'Educazione Civica, introdotta come insegnamento trasversale, rafforza la dimensione etica e civica dell'uso del digitale, con particolare attenzione alla cittadinanza digitale, alla prevenzione del cyberbullismo e alla consapevolezza dei diritti e dei doveri online.

Il Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD) rappresenta il quadro strategico nazionale per l'innovazione digitale nella scuola italiana. Esso delinea azioni concrete per lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti e dei docenti, per l'adozione di metodologie didattiche innovative e per il potenziamento delle infrastrutture tecnologiche. Il curricolo digitale dell'Istituto Comprensivo si allinea agli obiettivi del PNSD, promuovendo un approccio graduale e coerente allo sviluppo delle competenze digitali lungo tutto il percorso scolastico.

Il *DigComp*, sviluppato nel 2013 dal Centro Comune di Ricerca della Commissione Europea, è il punto di riferimento europeo per le competenze digitali essenziali che tutti i cittadini, non solo gli studenti, dovrebbero possedere oggi. Nel 2016 è stata rilasciata la versione 2.0, nel 2017 la versione 2.1. e nel 2022 l'ultima versione 2.2..

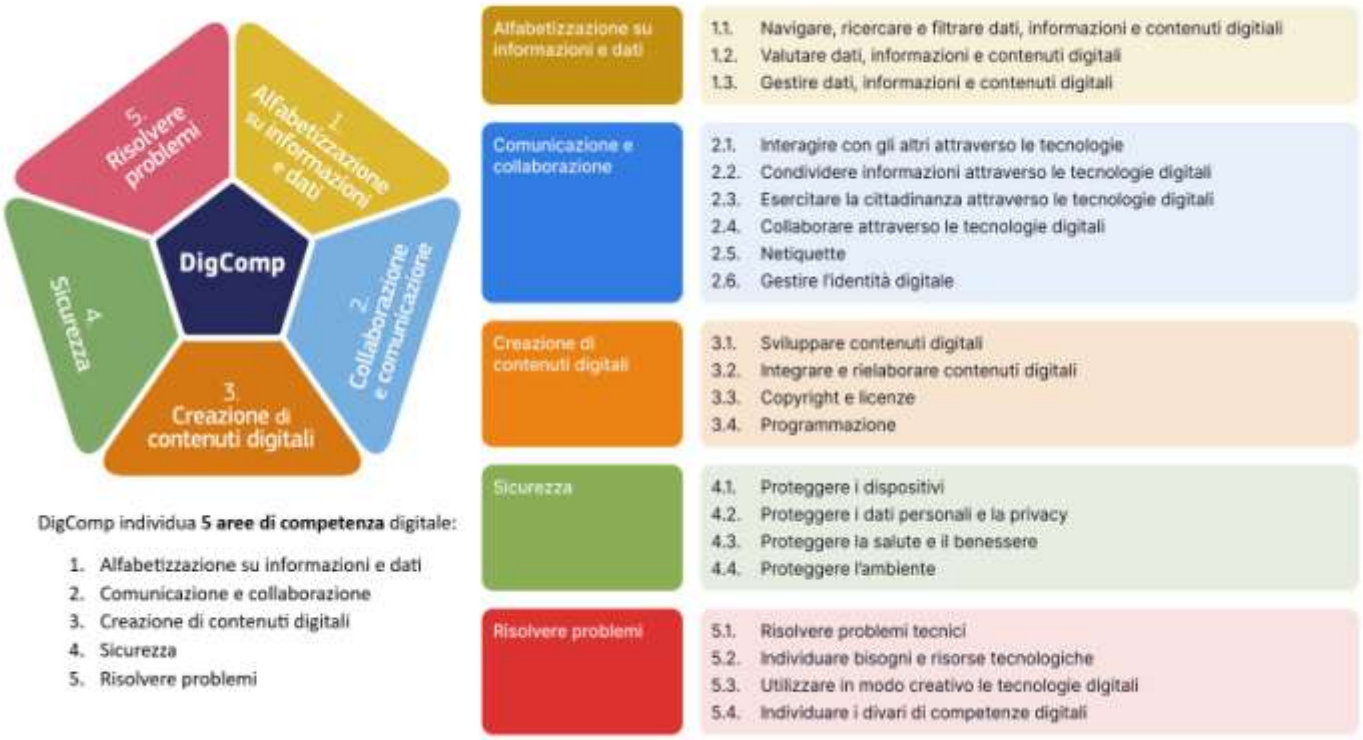
Il *DigComp 2.2*. rappresenta un aggiornamento significativo che tiene conto degli elementi fondamentali per definire la competenza digitale. Introduce oltre 250 nuovi esempi di conoscenze, abilità e atteggiamenti che supportano i cittadini nell'interazione agevole, critica e sicura con le tecnologie digitali, compresi gli sviluppi emergenti come l'intelligenza artificiale, il lavoro remoto e l'accessibilità. Questo strumento riveste un'importanza notevole nel contesto educativo e formativo.

Un riferimento cruciale è il DigComp 2.2, il Quadro Europeo delle Competenze Digitali per i Cittadini. Questo framework fornisce un linguaggio comune e una struttura dettagliata delle competenze digitali organizzate in sei aree: informazione e data literacy, comunicazione e collaborazione, creazione di contenuti digitali, sicurezza e problem solving. Il curricolo digitale dell'Istituto Comprensivo adotta il DigComp 2.2 come strumento per definire i traguardi di competenza digitale attesi per gli studenti nei diversi ordini di scuola, adattando i descrittori e i livelli di competenza alle specificità dell'età evolutiva e dei contesti di apprendimento.

In sintesi, il curricolo digitale per l'Istituto Comprensivo integra le indicazioni pedagogiche delle Indicazioni Nazionali con le competenze chiave europee, le strategie del PNSD e il dettaglio del DigComp 2.2, con un'attenzione specifica all'Educazione Civica per promuovere una cittadinanza digitale consapevole e responsabile. L'obiettivo è formare studenti competenti, creativi e consapevoli nell'utilizzo delle tecnologie digitali, preparandoli alle sfide e alle opportunità della società contemporanea.

Struttura del Curricolo Digitale Verticale

Il DigComp 2.2 individua cinque aree di competenze per lo sviluppo delle competenze digitali, e sono:



LIVELLI DI PADRONANZA

All'interno del documento DigComp 2.1. (e nella versione aggiornata DigComp 2.2.) vengono presentati otto livelli di padronanza per ogni area proposta. Gli otto livelli sono distinti in quattro macro-livelli:

1. Base
2. Intermedio
3. Avanzato
4. Altamente specializzato

Sulla base di questi livelli, in considerazione della competenza specifica / traguardo oggetto di valutazione, è possibile costruire una rubrica valutativa che vada ad indagare il livello di padronanza raggiunto dall'alunno come nella tabella proposta, nel rispetto dei seguenti documenti

- Decreto legislativo n. 62/2017
- Nota n. 1865 del 10 ottobre 2017
- DM n. 742/2017
- Ordinanza n. 172 del 4 dicembre 2020
- Linee guida valutazione scuola primaria

DIMENSIONE - LIVELLI DI PADRONANZA			
BASE	**1.**	A livello base con l'aiuto di qualcuno è in grado di:	• Individuare semplici strumenti e tecnologie per creare know-how e innovare processi prodotti. • Dimostrare interesse a livello individuale e collettivo nei processi cognitivi semplici per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.
	2.	A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:	• Individuare semplici strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti. • Seguire a livello individuale e collettivo processi cognitivi semplici per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche semplici negli ambienti digitali.
INTERMEDIO	**3.**	Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:	• Scegliere strumenti e tecnologie digitali da utilizzare per creare know-how ben definito e processi e prodotti innovativi ben definiti .

			• Partecipare individualmente e collettivamente ad alcuni processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali ben definiti e sistematici e situazioni problematiche negli ambienti digitali.
	4.	In modo indipendente, secondo i miei Distinguere strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti. fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di:	• Distinguere strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti • Partecipare individualmente e collettivamente ai processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.
AVANZATO	**5.**	Oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di:	• Applicare diversi strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e processi e prodotti innovativi. • Applicare individualmente e collettivamente processi cognitivi per risolvere diversi problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.
	6.	A un livello intermedio, secondo i miei fabbisogni e quelli degli altri, all'intero di contesti complessi, sono in grado di:	• Adattare gli strumenti e le tecnologie digitali più appropriati per creare know-how e innovare processi e prodotti. • Risolvere individualmente e collettivamente problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.
ALTAMENTE SPECIALIZZATO	**7.**	A un livello altamente specializzato, sono in grado di:	• Creare soluzioni per problemi complessi con definizione limitata utilizzando strumenti e tecnologie digitali. • Integrare le mie conoscenze per fornire un contributo alle prassi e alle conoscenze professionali e fornire supporto ad altri per utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali.
	8.	A un livello avanzatissimo e specializzato, sono in grado di:	• Creare soluzioni per risolvere problemi complessi con molti fattori di interazione utilizzando strumenti e tecnologie digitali. • Proporre nuove idee e processi nell'ambito specifico.

Scuola dell'Infanzia

La Scuola dell'Infanzia è un ambiente di apprendimento e socializzazione progettato per bambini dai tre ai sei anni. Grazie all'intervento educativo, i bambini sviluppano processi di simbolizzazione attraverso diversi linguaggi e, fin dai primi anni, entrano in contatto con le nuove tecnologie. La guida dell'adulto facilita la familiarizzazione con questi strumenti, sostenendo il passaggio dal pensiero concreto a quello simbolico e favorendo lo sviluppo di attenzione, creatività, riflessione e competenze relazionali attraverso esperienze significative e coinvolgenti.

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITA' PROPOSTE**
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali **1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali**	• Conoscere le principali funzionalità touch per navigare in Internet. • Conoscere ed individuare su un *device* le icone dei principali canali di comunicazione e social media per - Ricercare, con la supervisione del docente, informazioni, dati e contenuti in ambienti digitali adottando le strategie più idonee (tasti, pulsanti, icone, comandi vocali) - Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer, tablet o tavoli interattivi.	• Utilizzo degli strumenti a disposizione • Utilizzo delle icone su un dispositivo • Uso del mouse ed alcuni tasti della tastiera • Uso di applicazioni multimediali, selezionate dal docente, per ricercare informazioni e dati utilizzando i comandi vocali, pulsanti, parole calde, icone

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITA' PROPOSTE**
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie **2.2 Collaborare attraverso le tecnologie digitali** **2.3 Netiquette**	• Individuare e riconoscere immagini, foto e video presentati dall'insegnante. • Ascoltare, registrare e inviare un messaggio vocale, con la supervisione del docente. • Utilizzare emoticon per l'autovalutazione del proprio comportamento nelle interazioni online	• Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici con la presenza dell'insegnante. • Raccontare e descrivere ciò che vede sugli schermi. • Rispettare il proprio turno e lo spazio di attività.

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITA' PROPOSTE**
3.1. Sviluppare contenuti digitali **3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali** **3.3 Programmazione**	• Individuare e riconoscere immagini, foto e video presentati dall'insegnante. • Ascoltare, registrare e inviare un messaggio vocale, con la supervisione del docente. • Utilizzare emoticon per l'autovalutazione del proprio comportamento nelle interazioni online. • Sperimentare semplici programmi o applicazioni di grafica.	• Pixel Art (creare un disegno con software/app di grafica). • Coding unplugged. • Attività ludiche di orientamento per muoversi correttamente in: avanti, indietro, a destra e a sinistra su un tappeto a scacchiera. • attività pratiche per imparare ad inserire comandi in ordine seguendo algoritmi. • Utilizzo di giochi didattici con drag and drop. • Utilizzo di programmi e app di grafica.

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITA' PROPOSTE**
4.1 Proteggere i dispositivi **4.2 Proteggere la salute e il benessere;** **4.3 Proteggere l'ambiente**	• Utilizzare semplici procedure di protezione dei dispositivi precedentemente impostate dai docenti/genitori • Riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo; • Conoscere basilari norme sulla sicurezza per se stessi e per gli altri.	• Accedere ad un dispositivo mediante segno, impronta digitale, codice numerico • Imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale. • Riflettere, utilizzando infografiche o video, sui tempi e momenti di utilizzo dei media.

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITA' PROPOSTE**
5.1 Risolvere problemi tecnici **5.2 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali**	• Individuare il livello della batteria dei dispositivi in utilizzo; • Regolare il volume e la luminosità; • Accendere e spegnere correttamente un dispositivo • Conoscere semplici software didattici • Conoscere le risorse della rete per la risoluzione dei problemi (visione di tutorial e video, ricerca guidata in rete..)	• Riconoscere su uno schermo le icone di sistema e ne conosce il significato; • Manipolare in modo creativo applicativi e giochi digitali

TRAGUARDI DI COMPETENZA PREVISTI AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

AREA 1 - Alfabetizzazione su informazioni e dati

A livello base e con un supporto adeguato, l'alunno è in grado di:

- riconoscere e nominare semplici strumenti tecnologici (tablet, computer, LIM, robot educativi, etc.);
- utilizzare in modo guidato strumenti digitali per giocare, disegnare o ascoltare storie.

AREA 2 - Comunicazione e collaborazione

A livello base e con un supporto adeguato, l'alunno è in grado di:

- mettere in pratica le prime abilità di tipo logico/linguistico;
- collaborare con i compagni in attività che prevedono l'uso del digitale.

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA			
BASE	**INTERMEDIO**	**AVANZATO**	**ALTAMENTE SPECIALIZZATO**
Visiona brevi contenuti multimediali Con l'aiuto di un adulto partecipa a giochi effettuati al computer	Seguendo le istruzioni dell'insegnante, esegue semplici giochi di tipo linguistico,logico, matematico, grafico al computer, utilizzando le frecce per muoversi nello schermo. Si orienta nello schermo digitale attraverso il touch e altre modalità di input. Conosce le persone a cui far riferimento in caso di pericolo.	Individua le principali icone che gli servono per un'attività e le apre. Realizza semplici elaborazioni grafiche. Esegue semplici istruzioni in modalità unplugged per svolgere un problema. Riconosce un collegamento multimediale e vi accede.	Utilizza le varie parti di un dispositivo (mouse, tastiera, touch...) in base all'uso che gli occorre. Sceglie modi per modificare ed integrare nuovi contenuti Esegue semplici istruzioni in modalità digitale per svolgere un'attività.

Scuola Primaria

CLASSI PRIMA E SECONDA

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITA' PROPOSTE**
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali **1.2 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali**	• Individuare i tasti con funzioni specifiche presenti sulla tastiera, ne conosce il nome e la funzione. • Trovare dati e informazioni attraverso una semplice ricerca guidata online. • Individuare e utilizzare applicativi e software presenti su un dispositivo.	• Utilizzare le principali funzioni di un programma di videoscrittura (es.: scrivere lettere e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra parole, invio…). • Individuare cartelle e file su un dispositivo, accedere ed esplorare il contenuto di una cartella. • Effettuare semplici ricerche nel web con il supporto dell'insegnante.

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITA' PROPOSTE**
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie **2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali** **2.3 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali** **2.4 Netiquette**	• Utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti. • Conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti di interagire con gli altri in rete (Netiquette) • Conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, mittente, oggetto)	• Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici con la presenza dell'insegnante. • Imparare a scrivere ed inviare una mail. • Partecipare, con l'aiuto del docente, ad una videochiamata utilizzando i tasti audio e video in modo corretto. • Lavorare in gruppo, nel rispetto degli altri, utilizzando la piattaforma della scuola. • Riflettere sull'utilizzo delle parole in rete.

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITA' PROPOSTE**
3.1 Sviluppare contenuti digitali **3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali** **3.3 Programmazione**	• Creare e modificare contenuti semplici • Scegliere modi per modificare e integrare contenuti trovati nel web e crearne di nuovi utilizzando applicativi e piattaforme. • Elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità unplugged e digitale, per eseguire un compito. • Riconoscere un contenuto multimediale ed accedervi per eseguire un'attività.	• Utilizzare giochi didattici con drag and drop o input di testo. • Creare disegni con app di grafica. • Elaborare un documento di videoscrittura con programmi specifici. • On line o unplugged, scomporre o ricomporre oggetti, eseguire istruzioni, utilizzare codici e simboli (coding) • Riprodurre disegni in Pixel Art in modalità unplugged o digitale • Partecipare a Codeweek

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITA' PROPOSTE**
4.1 Proteggere i dispositivi **4.2 Proteggere i dati personali e la privacy** **4.3 Proteggere la salute e il benessere;** **4.4 Proteggere l'ambiente**	• Sperimentare e rispetta le prime regole base per l'utilizzo dei dispositivi digitali. • Distinguere le emozioni reali da quelle del virtuale. • Individuare semplici modalità per proteggere i dispositivi e i contenuti online (password, login…) • Conoscere le prime modalità per evitare rischi alla salute (riduzione del tempo di esposizione, utilizzo di App…)	• Riflettere, utilizzando infografiche o video, sui tempi e momenti di utilizzo dei media. • Realizzare cartelloni o infografiche sulle emozioni che si vivono nei contesti reali e virtuali. • Creare un avatar con programmi online da utilizzare sui dispositivi. • Disegnare un avatar da indossare per le riprese video. • Individuare eventi pericolosi, del reale e del virtuale, e realizzare disegni o cartelloni. • Riflettere sulle emozioni o stati d'animo durante l'utilizzo di videogiochi o la fruizione di un cartone.

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITA' PROPOSTE**
5.1 Risolvere problemi tecnici **5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche** **5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali**	• Riconoscere vari dispositivi e le loro parti fondamentali • Utilizzare le funzioni base dei dispositivi • Utilizzare semplici software didattici di programmazione e coding • Utilizzare le risorse della rete per la risoluzione dei problemi (visione di tutorial e video, ricerca guidata in rete..)	• Saper accendere e spegnere monitor, pc e tablet • Utilizzare mouse e tastiera per funzionalità di input • Utilizzare su un dispositivo applicativi e giochi digitali

Al termine della classe PRIMA l'alunno è in grado di:

- Accendere e spegnere il computer.
- Conoscere le principali parti del computer.
- Conoscere semplici programmi per disegnare e giochi didattici.
- Scrivere parole con programma di videoscrittura.
- Utilizzare il mouse e la tastiera.

Al termine della classe SECONDA l'alunno è in grado di:

- Accendere e spegnere in modo corretto il computer e il Monitor touch.
- Utilizzare il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer.
- Usare i principali comandi della tastiera.
- Aprire e chiudere un file. Aprire e chiudere un'applicazione.
- Utilizzare programmi di videoscrittura e disegno.
- Usare software didattici.
- Conoscere le principali applicazioni della piattaforma di Istituto

CLASSI TERZA, QUARTA E QUINTA

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITA' PROPOSTE**
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali **1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali** **1.3 Gestire dati,informazioni e contenuti digitali**	• Conoscere ed utilizzare alcune modalità di archiviazione delle informazioni • Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una ricerca guidata in rete • Organizzare, archiviare e recuperare dati e informazioni e contenuti in ambienti digitali • Salvare un documento o file in una cartella. • Avviare la procedura per stampare un documento	• Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca • Individuare una specifica cartella sul desktop, aprirlo, visionarne il contenuto • Utilizzare correttamente la procedura per organizzare, salvare e stampare un file

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITA' PROPOSTE**
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie **2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali** **2.3 Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali** **2.4 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali** **2.5 Netiquette** **2.6 Gestire l'identità digitale**	• Conoscere la differenza tra diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, mail) • Conoscere diversi tipi di comunicazione (formale e informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare. • Conoscere le diverse parti che compongono un messaggio (mittente, destinatario e oggetto) • Comunicare in una mail utilizzando un linguaggio appropriato (netiquette) • Utilizzare correttamente la propria identità digitale	• Consolidare la familiarità con la piattaforma della scuola. • Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (Mail, classroom, Meet) • Utilizzare la condivisione di un documento secondo varie modalità • Utilizzare lavagne digitali e raccoglitori multimediali • Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione • Conoscere la propria "impronta digitale" • Creare e gestire un'identità digitale, fornendo solo i dati necessari

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITA' PROPOSTE**
3.1 Sviluppare contenuti digitali **3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali** **3.3 Copyright e licenze** **3.4 Programmazione**	• Individuare software e applicazioni utili in base al tipo di contenuto da creare • Utilizzare software e applicativi per la creazione di contenuti digitali • Saper gestire le regole di formattazione del testo basilari. • Completare la presentazione multimediale sulla base di un modello dato • Completare/costruire mappe concettuali utilizzando applicativi online • Saper scrivere semplici algoritmi di istruzioni, sia unplugged che digitale. • Conoscere l'esistenza dei diritti d'autore dei materiali reperibili on line (immagini, audio,video…)	• Scrivere in formato digitale un testo • Tradurre un racconto in un fumetto utilizzando applicativi online • Completare una breve presentazione utilizzando le strutture proposte • Partecipare ad attività di Codeweek o Ora del Codice • Codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti e materiali predisposti dal docente. • Riconoscere i simboli del copyright e individuarli in un contenuto online • Elaborare da un testo una mappa concettuale

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITA' PROPOSTE**
4.1 Proteggere i dispositivi **4.2 Proteggere i dati personali e la privacy** **4.3 Proteggere la salute e il benessere** **4.4 Proteggere l'ambiente**	• Sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie • Essere consapevole che molti servizi utilizzano le informazioni personali per filtrare messaggi pubblicitari • Utilizzare con sicurezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma • Proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali • Utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui • Conoscere quali dati personali condivido quando accedo ad un servizio online. • Conoscere i punti salienti della normativa sul Cyberbullismo (L. 71/2017)	• Scoprire e saper leggere i termini di utilizzo dei servizi web. • conoscere e rispettare i vari regolamenti scolastici sull'uso dei dispositivi e della rete a scuola. • Scegliere password sicure. • Utilizzare il proprio account scolastico nei device della scuola effettuando il logout al termine. • Conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza. • Riconoscere i vari momenti di utilizzo del digitale durante la giornata e saperne limitare la quantità per preservare il proprio benessere e la propria salute. • Saper eliminare il proprio account dopo l'utilizzo su un dispositivo scolastico. • Eliminare le password salvate.

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITA' PROPOSTE**
5.1 Risolvere problemi tecnici **5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche** **5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali**	• Riconoscere vari dispositivi e le loro parti fondamentali. • Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali. • Utilizzare semplici software didattici di programmazione e coding. • Utilizzare le risorse della rete per la risoluzione dei problemi (visione di tutorial e video, ricerca guidata in rete..).	• Denominare e distinguere correttamente le varie parti hardware e software dei dispositivi. • Verificare le reti Wi-Fi disponibili e collegarsi alla pi adeguata. • Utilizzare piattaforme Cloud.

Al termine della classe TERZA l'alunno è in grado di:

- Accendere e spegnere in modo corretto il computer e il Monitor Touch.
- Utilizzare il mouse e tastiera. Creare e salvare una cartella personale. Aprire e chiudere un file.
- Completare mappe utili per lo studio predisposte dal docente.
- Utilizzare i primi elementi di formattazione per scrivere brevi testi.
- Usare software didattici.
- Eseguire ricerche, online, guidate.
- Eseguire semplici istruzioni per la realizzazione di un compito (coding)

Al termine della classe QUARTA l'alunno è in grado di:

- Utilizzare semplici programmi per elaborare mappe utili per lo studio.
- Usare la formattazione del paragrafo.
- Usare software didattici.
- Eseguire ricerche, online, guidate.
- Eseguire istruzioni più complesse per la realizzazione di un compito (coding)

Al termine della classe QUINTA l'alunno deve saper:

- Scrivere un testo in formato digitale, utilizzando una formattazione corretta
- Utilizzare la rete, con la guida di un adulto, per scopi di informazione, comunicazione (e-mail…), ricerca e svago.
- Conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche.
- Conoscere i più comuni motori di ricerca.
- Utilizzare programmi e applicazioni per creare o completare una presentazione

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA PRIMARIA			
BASE	**INTERMEDIO**	**AVANZATO**	**ALTAMENTE SPECIALIZZATO**
● Da solo o in coppia, con la supervisione dell'insegnante, utilizza il computer per attività e giochi matematici, logici, linguistici ● Utilizza con sufficiente autonomia il mouse e il touch	● Identifica, denomina e conosce le funzioni fondamentali di base di alcuni strumenti: computer, lettore DVD, scansione di codici ● Utilizza i principali componenti del PC, in particolare tastiera, stampante e mouse.	● Con l'aiuto del docente, scrive testi, li salva; inserisce immagini/forme/tabelle. ● Legge dati contenuti in grafici etabelle. ● Utilizza la rete solo con la diretta supervisione dell'adulto per cercare informazioni.	● Scrive, revisiona e salva in modo autonomo testi scritti con il computer; èin grado di manipolarli, inserendo immagini, disegni, tabelle. ● Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni. ● Realizza e invia autonomamente messaggi di posta elettronica rispettando le principali regole della netiquette. ● Conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

CLASSE PRIMA

AREA 1: ALFABETIZZAZION E SU INFORMAZIONI E DATI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITA' PROPOSTE**
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali **1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali** **1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali**	• Svolgere ricerche per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali. • Accedere a dati/informazioni e navigare al loro interno. • Valutare dati, informazioni, siti e pagine web. • Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie. • Organizzare dati e contenuti per archiviarli e successivamente recuperarli.	• Ricercare informazioni in base alla consegna del docente o alla propria necessità di ricerca. • Distinguere i principali domini • Utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni (uso delle parole chiave, della barra degli strumenti del browser per la ricerca, dei campi della ricerca avanzata). • Individuare informazioni e riferimenti bibliografici affidabili. • Riconoscere informazioni attendibili e non attendibili (fake news). • Identificare in siti e blog digitali gli argomenti di interesse, accedere e orientarsi all'interno di molteplici informazioni.

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITA' PROPOSTE**
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie **2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali** **2.3 Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali** **2.4 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali** **2.5 Netiquette** **2.6 Gestire l'identità digitale**	• Sapere che cos'è un'identità digitale • Interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali. • individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto. • Conoscere modalità e regole di condivisione dei contenuti. • Comunicare correttamente nelle interazioni digitali.	• Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati. • Approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola. • Inviare e-mail dall'account scolastico (destinatario, oggetto, testo ed allegato). • Partecipare ad attività di scrittura collaborativa,con uso messaggi/correzioni. in documento condiviso, invio tramite classe virtuale. • Scaricare documenti di diverso formato, ricevuti come file allegato ad una e- mail, e salvarli. • Caricare e condividere un documento. • Organizzare in cartelle i documenti.

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITA' PROPOSTE**
3.1 Sviluppare contenuti digitali **3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali** **3.3 Copyright e licenze** **3.4 Programmazione**	• Realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente e in modalità collaborativa. • Impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. • Progettare e realizzare prodotti tridimensionali attraverso l'utilizzo di strumenti di modellazione.	• Utilizzare materiali di varia provenienza e formati per creare prodotti multimediali (presentazioni, infografiche, Podcast). • Scrivere in formato multimediale un dialogo e trasformalo in animazione. • Realizzare una presentazione multimediale utilizzando vari template, curandone grafica e contenuto. • Realizzare un filmato o cortometraggio con software online. • Scrivere in modalità collaborativa con app di scrittura online. • Utilizzare strategie di ricerca e modifica delle immagini nel rispetto dei diritti di autore. • Partecipare ad attività e gare di coding e programmazione digitale. • Utilizzare piattaforme di coding (Scratch, MBot, Lego…) • Creare storie e far interagire dialoghi attraverso cambi di sfondo e dialoghi sincronizzati. • Utilizzare programmi per realizzare costruzioni geometriche complesse (Geogebra). • Partecipazione a competizioni di robotica. • Progettare e/o realizzare oggetti con software specifici.

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITA' PROPOSTE**
4.1 Proteggere i dispositivi **4.2 Proteggere i dati personali e la privacy** **4.3 Proteggere la salute e il benessere;** **4.4 Proteggere l'ambiente**	• Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali. • Conoscere e rispettare i regolamenti dell'Istituto sull'utilizzo del BYOD • Aver cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui. • Individuare e saper spiegare modi per proteggere dispositivi e accessi digitali • Distinguere l'ambiente digitale da quello reale. • Scegliere semplici modi per proteggere i dati e la privacy (Es: i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali). • Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo il digitale. • Adottare semplici atteggiamenti sostenibili (usare funzioni di risparmio energetico…). • Conoscere i punti salienti della normativa sul Cyberbullismo (L. 71/2017).	• Leggere il regolamento d'Istituto". • Conoscere e ricordare le credenziali dei propri account di istituto. • Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile. • Riflettere e identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore), creando prodotti multimediali di sintesi (es: infografica). • Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi. • Riflettere e discutere sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco. • Stabilire delle regole per un uso sano ed equilibrato dei media.

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITA' PROPOSTE**
5.1 Risolvere problemi tecnici **5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche** **5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali** **5.4 Identificare i divari di competenze digitali**	• Conoscere il sistema operativo utilizzato sui dispositivi della scuola e i principali software applicativi. • Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali. • Individuare soluzioni per risolvere i problemi tecnici. • Individuare le proprie esigenze e selezionare gli strumenti digitali adeguati. • Comprendere e risolvere piccoli problemi di accessibilità. • Usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento. • Riconoscere la necessità di sviluppare la propria competenza digitale.	• Denominare e distinguere correttamente le varie parti hardware e software dei dispositivi. • Effettuare semplici controlli del sistema in uso (controllo degli aggiornamenti…). • Verificare la disponibilità della rete Wi-Fi e collegarsi alla più adeguata. • Riconoscere fra le applicazioni e i servizi conosciuti quelli più adeguati alle esigenze di lavoro. • Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e presentazioni. • Cercare ed utilizzare guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia.

CLASSE SECONDA E TERZA

AREA 1: ALFABETIZZAZION E SU INFORMAZIONI E DATI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITA' PROPOSTE**
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali **1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali** **1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali**	• Riconoscere le proprie esigenze di ricerca. • Organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali. • Effettuare una ricerca utilizzando le principali funzioni del browser. • Confrontare e organizzare le informazioni tra due o più siti, selezionando le più pertinenti e vere. • Saper riconoscere i principali elementi hardware e software.	• Conoscere ed utilizzare diversi motori di ricerca. • Ricercare le informazioni, utilizzando parole chiave e filtri di ricerca. • Individuare informazioni e riferimenti credibili e affidabili • Organizzare e archiviare contenuti digitali, mediante applicazioni cloud. • Organizzare, da solo in modo collaborativo, l'ambiente di lavoro personale. • Identificare in siti e blog gli argomenti di interesse. • Utilizzare la sintassi di ricerca avanzata per selezionare uno specifico tipo di file.

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITA' PROPOSTE**
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie **2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali** **2.3 Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali** **2.4 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali** **2.5 Netiquette** **2.6 Gestire l'identità digitale**	• Conoscere e gestire le varie opzioni di condivisione. • Presentare in modo efficace i risultati di una ricerca. • Utilizzare strumenti digitali per collaborare nella costruzione di risorse e compiti. • Utilizzare la tecnologia per migliorare la capacità critica e la capacità di porsi in modo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e reali).	• Utilizzare correttamente e in modo autonomo l'account scolastico. • Inviare mail utilizzando le opzioni avanzate (mail di gruppo, Cc e Ccn, programmare ora di invio, inserire allegati). • Creare, condividere e lavorare su file (documenti, tabelle, fogli di calcolo, infografiche). • Modificare le impostazioni di condivisione in base al grado di libertà da assegnare. • Creare ed utilizzare form digitali per sottoporre sondaggi ai compagni. • Riconoscere ed applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online. • conoscere come scuole, banche e comuni organizzano l'accesso online.

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITA' PROPOSTE**
3.1 Sviluppare contenuti digitali **3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali** **3.3 Copyright e licenze** **3.4 Programmazione**	• Realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente e in modalità collaborativa. • Impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. • Registrarsi su un sito indicato dal docente per attività didattiche. • Conoscere e rispettare i diritti d'autore. • Attribuire le fonti da cui si prende materiale online. • Realizzare semplici istruzioni utilizzando codici di programmazione.	• Realizzare contenuti digitali come infografiche e presentazioni con attenzione alla grafica e al contenuto. • Realizzare filmati e video con software e app. • Realizzare podcast. • Sperimentare applicativi e piattaforme di robotica. • Conoscere ed utilizzare siti di realtà aumentata. • Creare storie e far interagire i personaggi con cambi di scena e sfondi sincronizzati. • Partecipare a manifestazioni di coding e robotica. • utilizzare in autonomia interfacce di programmazione • Creare una presentazione digitale, in autonomia o in collaborazione, con diversi contenuti multimediali. • Utilizzare programmi per realizzare costruzioni geometriche complesse (Geogebra).

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITA' PROPOSTE**
4.1 Proteggere i dispositivi **4.2 Proteggere i dati personali e la privacy** **4.3 Proteggere la salute e il benessere;** **4.4 Proteggere l'ambiente**	• Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali • Conoscere e rispettare i regolamenti dell'Istituto sull'utilizzo del BYOD. • Aver cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui. • Individuare e saper spiegare modi per proteggere dispositivi e accessi digitali. • Distinguere l'ambiente digitale da quello reale. • Scegliere semplici modi per proteggere i dati e la privacy (Es: i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali). • Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo il digitale. • Adottare semplici atteggiamenti sostenibili (usare funzioni di risparmio energetico…).	• Leggere il regolamento d'Istituto". • Conoscere e ricordare le credenziali dei propri o Account • Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile • Riflettere e identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore), creando prodotti multimediali di sintesi (es: infografica). • Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi. • Riflettere e discutere sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco. • Stabilire delle regole per un uso sano ed equilibrato dei media. • Distinguere contenuti appropriati o meno da condividere sulla piattaforma della scuola in modo da non danneggiare la propria e altrui privacy. • Sapere cosa è e come si crea un'identità digitale (Spid e identità sui social). • Comprendere come proteggere il profilo sui social distinguendo tra profilo pubblico e privato. • Conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete. • Conoscere i punti salienti della normativa sul Cyberbullismo (L. 71⁄2017). • Riflettere insieme ai compagni sulle implicazioni di un uso esagerato dei videogiochi e social.

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITA' PROPOSTE**
5.1 Risolvere problemi tecnici **5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche** **5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali** **5.4 Identificare i divari di competenze digitali**	• Individuare e risolvere i più comuni problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali. • Individuare le proprie esigenze e selezionare gli strumenti digitali adeguati. • Individuare le modalità più adeguate per connettere i dispositivi della scuola. • Comprendere e risolvere piccoli problemi di accessibilità. • Usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento. • Riconoscere la necessità di sviluppare la propria competenza digitale.	• Effettuare semplici controlli del sistema in uso (controllo degli aggiornamenti…). • Riconoscere fra le applicazioni e i servizi conosciuti quelli più adeguati alle esigenze di lavoro. • Conoscere le varie periferiche e relativi problemi di installazione e gestione (Webcam, USB, stampante) • Collegare tramite bluetooth o Hotspot i dispositivi • scolastici. • Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e presentazioni. • Cercare ed utilizzare guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia. • Creare Escape Room.

AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO l'alunno è in grado di:

- Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per ricavare informazioni, elaborare dati, testi e immagini, video e produrre artefatti digitali in diverse situazioni.
- Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento.
- Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi.
- Utilizzare nuove applicazioni informatiche, esplorandone le funzioni e le potenzialità.
- Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.
- Utilizzare software offline e online per attività di Coding.
- Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO			
BASE	**INTERMEDIO**	**AVANZATO**	**ALTAMENTE SPECIALIZZATO**
● Accede alla rete con l'aiuto del docente per ricavare informazioni. ● Scrive e invia autonomamente messaggi di posta elettronica rispettando le principali regole della netiquette ● Conosce alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi	● Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer. ● Costruisce tabelle di dati ● Accede alla rete per ricercare informazioni. ● Conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adatta i comportamenti preventivi.	● Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer; è in grado di manipolarli, inserendo immagini, disegni, anche acquisiti con lo scanner, tabelle. ● Costruisce tabelle di dati; utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli ● Utilizza la posta elettronica e accede alla rete per ricavare informazioni e inserire le proprie. ● Conosce e descrive i rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi.	● Utilizza in autonomia programmi di videoscrittura, presentazioni per elaborare testi, comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi. ● Sa utilizzare la rete per reperire informazioni; ● organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici. ● Collega file differenti. ● Confronta le informazioni reperite in rete anche con altre fonti documentali. ● Rispetta la netiquette in rete e sa riconoscere i principali pericoli della rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.), evitandoli. ● Conosce le modalità di segnalazione di eventuali pericoli in rete.

PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE

(Indicazioni Nazionali 2012)

"L'alunno ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati e informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo."

Avendo la competenza digitale carattere trasversale a tutte le discipline, l'attuazione del curricolo digitale vede coinvolti tutti gli insegnamenti e i campi di esperienza e può essere applicata ad una molteplicità di attività didattiche e di interventi metodologici.

TRAGUARDI FORMATIVI		
Al termine della Scuola dell'INFANZIA	**Al termine della Scuola PRIMARIA**	**Al termine della Scuola SECONDARIA di I grado**
• Padroneggiare prime abilità di tipo logico, iniziare ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali per orientarsi nel mondo dei simboli e delle tecnologie.	• Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi. • Utilizzare con dimestichezza e spirito critico le nuove tecnologie. • Usare il computer e la rete per reperire, valutare, produrre, presentare, scambiare informazioni • Riflettere sulle potenzialità, i limiti e i rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.	• Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni. • Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago • Conoscere le caratteristiche e le potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni • Riconoscere vantaggi, potenzialità, limiti e rischi più comuni connessi all'uso delle tecnologie, anche informatiche.

Proposte di Attività per Ordine di Scuola:

Scuola dell'Infanzia:

○ **Esplorazione interattiva:** Utilizzo di app e software educativi semplici per esplorare forme, colori, numeri e storie interattive.

○ **Creazione digitale:** Realizzazione di semplici disegni e animazioni con software intuitivi, manipolazione di immagini digitali.

○ **Narrazione multimediale:** Raccontare storie utilizzando immagini, suoni e brevi registrazioni vocali.

○ **Giochi didattici digitali:** Utilizzo di giochi online sicuri e appropriati all'età per sviluppare logica, memoria e attenzione.

○ **Introduzione al coding unplugged:** Attività ludiche per sviluppare il pensiero computazionale senza l'uso del computer (es. giochi con sequenze, percorsi).

Scuola Primaria:

○ **Ricerca guidata online:** Acquisizione di strategie di ricerca sicura ed efficace su internet per progetti tematici.

○ **Produzione di contenuti multimediali:** Creazione di presentazioni digitali, brevi video esplicativi, podcast su argomenti curricolari.

○ **Coding e robotica educativa:** Introduzione ai concetti base della programmazione attraverso piattaforme visuali (es. ScratchJr, Blockly) e l'utilizzo di robot educativi semplici.

○ **Collaborazione online:** Utilizzo di strumenti digitali per la scrittura collaborativa e la condivisione di materiali.

○ **Cittadinanza digitale:** Discussioni guidate e attività pratiche sull'uso responsabile e sicuro di internet, sul rispetto della privacy e sul riconoscimento delle fake news.

Scuola Secondaria di I Grado:

○ **Ricerca e valutazione di fonti online:** Sviluppo di competenze per la valutazione critica dell'affidabilità delle informazioni trovate online.

○ **Creazione di contenuti digitali complessi:** Realizzazione di video tutorial, infografiche interattive, siti web semplici, documentari digitali.

- **Programmazione avanzata e pensiero computazionale:** Approfondimento del coding con linguaggi testuali (es. Python) e l'applicazione a progetti concreti, introduzione all'intelligenza artificiale e al machine learning a livello base.

- **Progetti collaborativi online:** Utilizzo di piattaforme di collaborazione per la realizzazione di progetti interdisciplinari con condivisione di compiti e risorse.

- **Cybersecurity e netiquette:** Approfondimento delle tematiche relative alla sicurezza online, alla protezione dei dati personali, al cyberbullismo e alle regole di comportamento online.